# ABSTRAK

Yasmin Wita Al Hadida, 2023. **Implementasi Ragam Hias Nusantara dalam Perancangan Desain Karakter *Game* Nuswantara**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual (S1), STIKI – MALANG, Pembimbing: Mahendra Wibawa

Kata kunci: Desain Karakter, Aset Gim, Ilustrasi, Ragam Hias Nusantara

 Ragam hias nusantara merupakan pola keindahan yang berulang dalam karya seni dengan dipengaruhi budaya nusantara. Ragam hias nusantara tercermin dalam permainan tradisional dan berpeluang untuk diperkenalkan dalam permainan modern. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan karakter dengan corak ragam hias nusantara yang memiliki daya tarik dan dapat diimplementasikan kedalam gim Nuswantara. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *design thinking*. Data yang dikumpulkan berasal dari *project brief*, studi literatur, dan observasi. Perancangan ini menghasilkan 6 *charcter sheet* dan *concept art* yang mewakili kerajaan Kutai, kerajaan Sriwijaya, kerajaan Mataram Kuno, kerajaan Singasari, kerajaan Majapahit, dan kerajaan Kalingga. Perancangan ini juga menghasilkan media pendukung berupa *Artbook*, *loading screen*, dan *merchandise*. Setelah itu dilakukan tahap uji coba kepada 3 validator yakni pemegang *IP* Nuswantara sebagai narasumber utama, *project manager* let's play, dan ilustrator profesional. Hasil uji coba dari media yang dirancang menunjukkan bahwa desain terlihat menarik dan dinilai telah memenuhi kebutuhan desain karakter gim Nuswantara dengan baik.

# ABSTRACT

Yasmin Wita Al Hadida, 2023. ***Implementation of Nusantara Ornamental Motifs in the Design of Nuswantara Game Characters***. *Final Project, Study Program Sarjana, Visual Communication Design* (S1), STIKI – MALANG, *Advisor*: Mahendra Wibawa

*Keywords: Character Design, Game Assets, Illustration, Ornamental Landscape*

*Ornamental decoration is a pattern of beauty that is repeated in works of art influenced by Indonesian culture. Ornamental decoration is reflected in traditional games and has the opportunity to be introduced in modern games. This design aims to create characters with Indonesian decorative patterns that have attractiveness and can be implemented into the Nusantara game. The design method used in this design is design thinking. The data collected comes from project briefs, literature studies, and observations. This design produces 6 character sheets and concept art representing the Kutai kingdom, the Sriwijaya kingdom, the Ancient Mataram kingdom, the Singasari kingdom, the Majapahit kingdom, and the Kalingga kingdom. This design also produces supporting media in the form of Artbooks, loading screens, and merchandise. After that, a trial phase was carried out on 3 validators, namely IP Nusantara holders as the main resource persons, let's play project managers, and professional illustrators. The trial results of the designed media show that the design looks attractive and is considered to have met the character design needs of the Nusantara game well.*